



STUDYCRAFT
**APRENDER NUNCA FOI
TAO DIVERTIDO!**





EQUIPE CETI NOSSA SENHORA DO PATROCÍNIO - PIO IX

**Amanda Rafaela
Carlos Wanderson
Francisco Rodrigo
Maria Beatriz
Maria Yasmin**

Prof. Diógenes Vieira



Desinteresse Escolar: Um Desafio Urgente






-  34% dos alunos do Ensino Médio sofrem com desmotivação crônica (INEP, 2022)
-  A evasão escolar no Brasil atinge 5,6% dos jovens (IBGE, 2021)
-  Professores dedicam até 30% do tempo tentando engajar alunos (OCDE, 2019)
-  O modelo tradicional de ensino já não alcança os estudantes da era digital.



StudyCraft

Nosso Diferenciais

“StudyCraft is not just a website — it’s a learning adventure”

-  Gamificação real: missões, pontos, ranking e recompensas
-  Acessível e responsivo: funciona em qualquer lugar, do celular ao computador
-  Trilhas de aprendizagem personalizadas por professor e disciplina
-  Autenticação segura com JWT (padrão profissional)
-  Painel de progresso motivador com metas e recompensas claras



StudyCraft

Tecnologias Utilizadas



Frontend

- HTML5
- CSS3
- JavaScript



Backend

- Python 3.11
- Django + Django REST Framework
- SQLite (dev) / PostgreSQL (produção)



StudyCraft

Mercado

Um Desafio Nacional, Uma Solução Escalável





- 🏠 **+45 milhões** de estudantes na educação básica brasileira (Censo Escolar 2023)
 - 🎓 +180 mil escolas públicas e privadas
 - 📉 Milhões impactados pela evasão, desmotivação e defasagem de aprendizagem
 - 🎮 Crescimento de **plataformas gamificadas como Duolingo!**
- 📌 Estudantes querem aprender com tecnologia. As escolas precisam de soluções acessíveis. O StudyCraft une os dois.



StudyCraft

Impacto Esperado

Transformando a Rotina Escolar com Gamificação


-  Metas mensuráveis (primeiros 6 meses):
-  Aumento de 30% na entrega de atividades escolares
-  Redução de até 20% na evasão escolar em turmas-piloto
-  Maior uso de metodologias ativas por professores



StudyCraft

Impacto Esperado

Transformando a Rotina Escolar com Gamificação

-  Impactos qualitativos:
- **Engajamento real** dos alunos com o conteúdo
- Melhora da **autoestima** e senso de conquista
- Relação mais positiva entre **professor e estudante**

Login



StudyCraft

Aprender nunca foi tão divertido!

Transforme suas tarefas escolares em missões e ganhe recompensas!

Sou Aluno

Sou Professor

Coordenação

© 2025 StudyCraft - Todos os direitos reservados

21:42

60%



StudyCraft

Aprender nunca foi tão divertido!

Transforme suas tarefas escolares em missões e ganhe recompensas!

Sou Aluno

Sou Professor

Coordenação

© 2025 StudyCraft - Todos os direitos reservados

192.168.137.1

Painel da Coordenação



STUDYCRAFT
APRENDER NUNCA FOI
TÃO DIVERTIDO!

- Dashboard
- Professores
- Alunos
- Trilhas

Sair

Painel da Coordenação



Total de Alunos
0



Total de Professores
0




Trilhas Ativas
0

Atividades Recentes


Carregando atividades...

22:22 80%




STUDYCRAFT
APRENDER NUNCA FOI
TÃO DIVERTIDO!


Painel da Coordenação



Total de Alunos
0




Total de Professores
0



Trilhas Ativas
0

192.168.137.1

Painel do Professor



Dashboard

Aventuras

Relatórios

Área de Quiz

Sair

Nova Aventura

H Título da Aventura:

Ex: Missão Inteiros e Fracionários

≡ Descrição:

Explique a tarefa proposta...

T Trilha:

Selecione uma trilha



★ Valor em Pontos:

Ex: 50

📅 Prazo:

dd/mm/aaaa

22:21 80%



📎 Anexar PDF da tarefa:

[Escolher Arquivo](#) nenhum arquivo selecionado

👥 Turma Destinada:

Ex: 2º Ano B

💾 Salvar Aventura

📖 Aventuras Cadastradas

Título	Trilha	Pontuação
Valor Numérico	Funções Quadráticas	30 pts
Permutação com Repetição	Análise Combinatória	20 pts

192.168.137.1

Painel do Aluno (Quiz)



STUDYCRAFT
APRENDER NUNCA FOI
TÃO DIVERTIDO!

Minhas Aventuras

Meu Progresso

Meus Quizzes

Sair

Bem-vindo(a), **Carlos Wanderson**

Quizzes Disponíveis

Nome do Quiz	Disciplina	Tentativas	Status	Ações
Teste de saber	Geral	0 / 3	Não iniciado	▶ Iniciar
Teste de conhecimentos	Geral	0 / 3	Não iniciado	▶ Iniciar
Conhecimentos gerais	Geral	0 / 3	Não iniciado	▶ Iniciar

21:58

STUDYCRAFT
APRENDER NUNCA FOI
TÃO DIVERTIDO!

Bem-vindo(a), **Carlos Wanderson**

Quizzes Disponíveis

Nome do Quiz	Disciplina	Tentativas
Teste de saber	Geral	0 / 3
Teste de conhecimentos	Geral	0 / 3
Conhecimentos gerais	Geral	0 / 3

192.168.137.1

Painel do Aluno (Progresso)



Minhas Aventuras

Meu Progresso

Meus Quizzes

Sair

Meu Progresso

Aventuras Entregues

8

Trilhas Concluídas

2

Pontuação Total

420

Progresso para próxima recompensa

420 / 600 pts

Faltam 180 pontos para desbloquear a próxima recompensa!

Recompensas por Pontuação

Pontuação	Recompensa
100 pts	Insígnia de Iniciante
250 pts	Medalha de Persistência
400 pts	Missão Bônus com Pontos Extras
600 pts	Título "Explorador da Trilha"

21:44

STUDYCRAFT

Meu Progresso

Aventuras Entregues

8

Trilhas Concluídas

2

Pontuação Total

420

Progresso para próxima recompensa

420 / 600 pts






Faltam 180 pontos para desbloquear a próxima recompensa!

192.168.137.1



StudyCraft

Prontos para Engajar, Prontos para Transformar

-  Um problema real: desinteresse e evasão escolar
-  Uma solução concreta: gamificação acessível e funcional
-  Projeto pronto, código limpo, alunos envolvidos e aprendendo
-  Estudantes motivados, professores apoiados, escolas beneficiadas
-  Agora, queremos levar o StudyCraft para onde ele mais importa: a sala de aula.

Transformar a educação é uma missão. Com o StudyCraft, ela também é uma aventura.

Obrigado, pela atenção!



STUDYCRAFT
APRENDER NUNCA FOI
TAO DIVERTIDO!